

LA TABLA REDONDA

Anuario de Estudios Torrentinos



nº 15 / 2017

Y sigue brotando el abedul.

Jóvenes lecturas sobre Gonzalo Torrente Ballester

Soledad Cuba López y David Pérez Álvarez (Editores)

*Santiago Sevilla Vallejo, Gonzalo Álvarez Pereletegui,
Rosa M^a Vidal Vázquez, Eva Orts Agulló, Iria Pérez Alonso,
Salvador Castro Otero, Jesús Guzmán Mora,
Pablo García Blanco, María Luisa Hernández García.*

La novela como juego: del ensayo a la narrativa en Gonzalo Torrente Ballester

MARÍA LUISA HERNÁNDEZ GARCÍA

Universidad Complutense de Madrid

Resumen: Gonzalo Torrente Ballester es un gran lector del *Quijote*, que analiza con detalle en su ensayo *El Quijote como juego*. De él extrae ideas que más tarde pone en práctica en su propia obra. Encontramos así su huella en novelas como *La saga/fuga de J.B.*, *Fragmentos de Apocalipsis*, *La Isla de los Jacintos Cortados*, *Quizá nos lleve el viento al infinito* y *Yo no soy yo, evidentemente*. En varias de ellas aparecen entre otros rasgos: la “escritura desatada”, la parodia, la encarnación de un personaje en otro, la creación de personajes y escenarios narrativos por los propios personajes y la propuesta del juego como actividad vital.

Palabras clave: Torrente Ballester, *Quijote*, parodia, niveles narrativos, creación de personajes, juego.

Abstract: Gonzalo Torrente Ballester is a great reader of the novel *Don Quixote* by Cervantes, which analyzes accurately in his essay *El Quijote como juego*. He takes from it ideas which he applies later on his own literary works, and which can be found in novels like *La saga/fuga de J.B.*, *Fragmentos de Apocalipsis*, *La Isla de los Jacintos Cortados*, *Quizá nos lleve el viento al infinito* and *Yo no soy yo, evidentemente*. Some of these traits are: unrestrained writing, parody, embodiment of a character into other, creation of characters and narrative settings by the characters themselves and the proposal of game as a vital activity.

Keywords: Torrente Ballester, *Quixote*, parody, narrative levels, creation of characters, game.

Gonzalo Torrente Ballester es un gran lector del *Quijote*, que analiza con detalle en su ensayo de 1975 *El Quijote como juego*. De él extrae ideas que más tarde pone en práctica en su propia obra. Encontramos así su huella en novelas como *La saga/fuga de J.B.* (1972)¹, (*Fragmentos de Apocalipsis* (1977), *La Isla de los Jacintos Cortados* (1980), *Quizá nos lleve el viento al infinito* (1984) y *Yo no soy yo, evidentemente* (1987).

El Quijote como juego

Comienza Torrente este ensayo analizando el carácter paródico del *Quijote*. Comenta que toda parodia necesita de un modelo que esté presente de modo referencial para imitarlo, normalmente exagerándolo o rebajándolo para lograr comicidad. En el caso del *Quijote* el modelo parodiado es un género narrativo, la novela de caballerías, por lo que, puesto que los caracteres básicos del modelo se mantienen en la parodia, los libros de caballerías están presentes de manera estructural en el *Quijote*.

En consecuencia, para lograr la parodia, Cervantes salta de un tiempo y un espacio, unos personajes y unos acontecimientos distantes, fuera de lo común, a otros reales, dado que en el *Quijote* la parodia se lleva a cabo despojando a los elementos narrativos que se imitan de su condición extraordinaria, constriñéndolos al ámbito de lo real, entendido como verosímil.

¹ El hecho de que *La saga/fuga*... sea anterior en unos años a la publicación del ensayo no es óbice para que haya una relación directa entre ambas obras, si tomamos en cuenta las palabras de Gonzalo Torrente Ballester en su prólogo al mismo: "Las ideas que informan este trabajo [...] se originaron ha tiempo en una relectura de Pirandello [...] y se completaron más tarde con el concurso de otras lecturas y de otras sugerencias. En esbozo primero, más desarrolladas después, sirvieron de tema a varias conferencias [...]" (1975, 7).

Sostiene Torrente que en el caso del *Quijote* la parodia ha dejado de ser efectiva por ausencia en la literatura actual del modelo referente². Pero a pesar de no darse propiamente la parodia, continúa diciendo, la comicidad persiste porque en la propia obra se deja constancia de la inadecuación de la conducta de don Quijote.

Además, y este es un aspecto importante ya señalado por Baquero Goyanes (1970/1995, 181-183), según indica Torrente, el *Quijote* mantiene un rasgo que es característico de la novela de caballerías: “la escritura desatada” a la que se alude en el capítulo XLVII de su primera parte, esto es la libertad para componer y para seleccionar materiales sin atenerse a las reglas del arte (las tres unidades, etc.). Cervantes escribe de una manera nueva, nos dice Torrente. Es esta “escritura desatada” una cualidad del género parodiado trasladada a su parodia en el *Quijote*, en el que se toma el juego como principio de una conducta estética.

A propósito de la importancia del narrador, Torrente manifiesta que una novela no es tanto lo que se cuenta como el modo de estar contado.

En el *Quijote* Cervantes utiliza el artificio del manuscrito hallado, pero el narrador no lo transcribe sino que lo cuenta introduciendo valoraciones subjetivas además de relatar los hechos.

En este sentido, Ortega en *Ideas sobre la novela*, según nos indica Torrente, expone que Dostoievski primero define a un personaje (esto es lo referencial), y luego lo deja actuar (o sea lo presenta), a veces de forma diferente a como se esperaba, sin volver a definirlo. En cambio, en los primeros seis capítulos del *Quijote* no hay apenas presencia, pues en ellos el narrador casi siempre refiere y opina, pero luego a lo largo de la novela unas veces refiere, otras opina y otras presenta. El narrador insiste en que es una historia verdadera y hace valoraciones todo el rato, a diferencia de Dostoievski que solo refiere y juzga al principio, en la presentación del personaje. Se mezclan de este modo en el *Quijote* elementos informativo-

² Afirmación de la que discrepo, pues considero que la novela de aventuras caballerescas nunca ha dejado de estar vigente y en nuestro tiempo tenemos mil ejemplos, sin ir más lejos *Juego de Tronos* (serie de TV basada en la saga *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin); aunque es cierto que en la España de los primeros años 70 del siglo XX cuando Gonzalo Torrente Ballester escribió este ensayo la novela en boga era la realista.

objetivos con otros valorativo-subjetivos, a fin de que la imagen subjetiva presentada por el narrador acompañe en la conciencia del lector a la que este libremente pueda formarse.

Por otra parte, dice Torrente, la invención de modos de pensar es cosa de la imaginación novelesca, y por tanto los pensamientos, que tienen una función caracterizadora, pueden o no coincidir con los del autor. En el caso del *Quijote*, comenta, el contenido ideológico del pensamiento expresado está en consonancia, como señala Américo Castro en *El pensamiento de Cervantes*, con el de los individuos cultos de la época.

La inteligibilidad de los objetos, indica Torrente, tiene a lo real como punto de referencia. El “vamos a hacer como si” subyace al hecho de escribir y de leer. El escritor tiene entonces que dar a sus materiales la “realidad suficiente” para que sean creíbles, conjugando dos principios: el de credibilidad (“creo”) y el de realidad suficiente (“se parece”). Como ya señalara Ortega en *Meditaciones del Quijote*, se combinan circunstancias objetivas de la obra con subjetivas del espectador supliendo de este modo la capacidad imaginativa lo que le falta al esquema creado³.

En cuanto al personaje, don Quijote muestra “el universal deseo que todo hombre tiene de ‘ser otro’ ” (1975, 49). Hay en él una actitud irónica y de juego, no locura. Cambia los modelos que ha recibido por otros de su elección y “empieza a ser autor de sí mismo” (1975, 52). Pero algunas de las cualidades del modelo ya las poseía, precisamente por eso le atraen. Solo necesita imitar las acciones. En la segunda parte, ya es definitivamente lo que quería ser.

Para llegar a ser otro empieza por parecerlo: traje, nombre, caballo, amada. La idea que tiene es un reflejo de sus lecturas, que le han permitido captar un arquetipo. Pero lo suyo no es disfraz, sino transmutación: don Quijote no es solo la máscara sino Alonso Quijano más la máscara, encarnando un otro.

Don Quijote sabe en todo momento quién es: la figura ideal del héroe, sostenida por la voluntad de mantenerse dentro del juego. Se trata de una

³ Los planteamientos de Gonzalo Torrente Ballester se adecuan perfectamente con los trazados por la Estética de la Recepción (véase por ejemplo Iser (1972)) y con los conceptos de campos de referencia interno y externos de la teoría de Harshaw (1984)

representación, pero en un escenario real (salvo en casa de los Duques). Alonso Quijano vive el otro que él mismo quisiera ser. Es seducido por “la posibilidad que la imaginación le ofrece de moldear su vida a su gusto” (1975, 66). La invención supone ya su realización, con independencia de que consiga o no los fines que se ha propuesto, pues a lo que aspira es a ser el personaje de un libro, a que su vida sea contada.

En cuanto a Dulcinea, según Torrente es solo un pretexto: don Quijote la inventa con una base real porque necesita una dama para ser caballero. Como él mismo dice, en el capítulo XXV del Quijote: “Imagino que todo lo que digo es así”. Con esta creación de la dama por don Quijote tal vez Cervantes, aventura Torrente, esté haciendo burla de algún poeta real como Fernando de Herrera, diciendo que también este toma a la dama como pretexto para sus composiciones. Podría incluso estar ironizando sobre el amor trovadoresco.

Alonso Quijano inventa a don Quijote y este a Dulcinea, hay una creación dentro de otra⁴.

El principio de cohesión para el personaje de don Quijote es por una parte la locura (según el narrador), por otra su voluntad de ser el protagonista de un relato caballeresco (según el propio personaje). Como consecuencia, se aprecian en el *Quijote*, comenta Torrente, dos sistemas dinámicos: uno valorativo, que refiere, y otro informativo, que presenta. Ambas afirmaciones, la de que está loco y la de que no lo está, adquieren suficiente realidad como para dejarnos en la duda. El juego es así tanto elemento argumental como procedimiento: el *Quijote* cuenta jugando la historia de un juego.

Don Quijote no es un personaje de una pieza, un fanático, un obseso trágico. Por el contrario:

- Presenta una fantasía verbal inagotable en la invención de nombres burlescos, y se burla de sus propias invenciones.
- Suplica a las prostitutas que gentilmente le ayudan en la ceremonia de armarse caballero que en adelante antepongan un “doña” enaltecedor a sus nombres. No lo diría si realmente creyese que son princesas y si

⁴ En la línea de las diégesis internas definidas por Genette (1972, 242-243).

ellas no lo creyeran un caballero andante. Quiere agradecerles y no encuentra otra forma de hacerlo que con ironía hacia sí mismo.

Respecto a Sancho, nos señala Torrente que es necesario desde el punto de vista del autor y del lector, pero no desde el de don Quijote, que inicialmente no cuenta con él. Cervantes presenta mediante este personaje la coexistencia de los contrarios y su manifestación objetiva en lo grotesco⁵, mientras que Avellaneda, al omitir el despliegue de su personalidad, muestra en él únicamente lo grosero.

Como en don Quijote, en la caracterización de Sancho intervienen dos sistemas: el valorativo (voz del narrador) que nos refiere que es tonto, y el presentativo, que nos lo muestra como espabilado e ingenioso. De este modo, la existencia de rasgos caracterizantes contrapuestos, sin que ninguno de ellos sea dominante, da lugar a una personalidad compleja y flexible.

La incorporación de Sancho tiene también una enorme importancia, dice Torrente, porque se pasa del monólogo interior, incipiente en la primera parte, al diálogo; un diálogo literario que sigue como modelo el de León Hebreo, aunque adecuado por el concepto y la expresión verbal a cada uno de los personajes, y, en este sentido, realista.

Por otra parte, hay una aptitud de Sancho para el juego, que se manifiesta sobre todo en la segunda parte.

En cuanto a los antagonistas, afirma Torrente que el principal oponente de don Quijote es la realidad, la cual constituye una condición imprescindible para que opere la fantasía del personaje. Sin ese contraste sería una novela de caballerías más.

Divide los otros antagonistas en varios tipos:

1. Objetos inanimados: molinos, cueros...
2. Animales: ovejas, yeguas, toros...
3. Personas, las cuales actúan de diferentes maneras respecto a él:
 - 3.1. Lo toman por absurdo y lo repelen violentamente.
 - 3.2. Son irónicas: el ventero...

⁵ Lo grotesco, definido por Bajtin (1965/1974) en sus diversas acepciones históricas, es para Torrente, según González Loureiro (1989, 142) la bipolaridad de lo real plasmada en el orden estético; el valor estético primordial de la realidad humana.

- 3.3. Se presentan como “amigos” que quieren rescatarle de su supuesta locura.
- 3.4. Tienen una postura ambivalente de regocijo y piedad, como los Duques.
- 3.5. Sancho, a la vez ayudante y oponente.
- 3.6. El personaje de Avellaneda, del que dice don Quijote: “Yo no soy ese”.
4. Los encantadores imaginarios.

Ninguno de estos antagonistas consigue sin embargo derrotar a don Quijote, puesto que la única victoria sobre él sería hacerle reconocer que está jugando, pero como finalmente lo hace por su propia voluntad, y habiendo ellos entrado en el juego disfrazándose, no le vencen. El antagonismo es por otra parte, comenta Torrente, un modo de cooperación.

Respecto al escenario, don Quijote necesita que sea adecuado al despliegue de su imaginación y cuando lo que está a la vista no lo es lo crea. Se dan cuatro casos:

1. Ve lo real: leones...
2. Las apariencias le inducen a imaginar: disfraz de Sansón Carrasco...
3. Transforma la realidad valiéndose de metáforas. Por ejemplo: rebaño>muchedumbre que levanta polvo>ejército.
4. Intenta transformarla pero no puede: el bálsamo no le cura la oreja.

Dado que el realismo psicológico, argumenta Torrente, consiste según Ortega en que la psicología del personaje sea convincente en relación con el mundo de ficción en que se mueve, don Quijote es coherente con su situación, pues transforma una visión en otra, pero solo en aquello que necesita para mantener su escenario caballeresco.

En casa de los Duques le ofrecen una realidad transformada desde fuera, como al niño al que le dan un juguete en el que no tiene nada que inventar, y así en cierto modo lo anulan como don Quijote, que necesita transformar él mismo las realidades que no se acomodan a su fantasía.

Encuentra Torrente sobradas razones para considerar que don Quijote imagina ser un caballero andante pero no cree serlo, pues:

- Alancea a las ovejas a la altura adecuada, que no equivale a la de un hombre a caballo.
- No firma el pagaré por los pollinos, solo pone la rúbrica, puesto que no puede hacerlo como Alonso Quijano sin salirse del papel de don Quijote.
- En la pretendida entrega de la carta a Dulcinea deja en evidencia la mentira de Sancho, pero para no romper el juego la justifica en seguida con el recurso al encantador que habría deformado la visión de este.
- En el episodio de los cueros de vino, escoge el bonete que le sirve de yelmo para completar su traje y oponer una metáfora a otra, librándose así del compromiso que mediante otra ficción le imponían.
- Persuade a los deudores del ventero para que paguen, y cabe presumir, precisamente porque el narrador no las presenta en el relato, que ha debido utilizar razones reales.

Hay además elementos en la narración que actúan hacia atrás, modificando la visión que tenemos de lo ocurrido anteriormente. Así, podemos pensar que si veía ovejas —por el hecho de que ha sabido alancearlas— también veía molinos.

Don Quijote es la vez actor y director de escena, “puesto que inventa el papel y el escenario” (1975, 151).

Su defensa de lo que no encaja es recurrir a los encantadores, que harían transformaciones inversas. También el narrador recurre, implícitamente, a los encantadores, argumenta Torrente, dado que la mención de la primera parte en la segunda implica que el autor del manuscrito conocería el futuro, lo cual solo sería verosímil si se tratase de un encantador.

En la segunda parte hay un cambio situacional, ya desde el título, en el que a don Quijote ha dejado de llamársele “hidalgo” para denominarle “caballero [andante]”, pues “El protagonista de la historia ha pasado a serlo de ‘un libro publicado’.” (1975, 165); un libro apócrifo que está presente como contrapunto en la narración, y uno de cuyos personajes, Álvaro Tarfe, aparece en la misma.

Asimismo, la actuación de los personajes del *Quijote*, según nos va mostrando Torrente, también cambia en algunos aspectos en esta segunda parte:

Sancho toma el papel de transformar la realidad en la descripción que hace de las tres labradoras como princesas.

El caballero de los Espejos y su escudero parodian a don Quijote y Sancho.

Don Quijote caricaturiza materiales del folklore de los libros de caballerías, en su relato de la cueva de Montesinos.

En el episodio de los leones es un cuerdo que hace locuras.

En la aventura del barco encantado transforma la realidad como en la primera parte, pero hay también un juego entre don Quijote y Sancho en el que este caricaturiza su palabrería científica y aquel se burla del escudero haciendo que tome conciencia de sus piojos.

En el episodio del retablo de Maese Pedro, se da por parte de don Quijote: primero una visión correcta, luego una errónea, que puede pasar por una ilusión momentánea, y nuevamente una visión correcta. Aquí los encantadores habrían actuado al revés que en otras ocasiones: es decir encantando las marionetas en lugar de desencantando los gigantes.

Lo que inventan los Duques, para su diversión a costa de los protagonistas, se inserta en la estructura general de reconocimiento de la primera parte. Pero la burla que pretenden, montando una tramoya sobre el supuesto de juzgar, como lo hace el narrador a lo largo de toda la obra, que don Quijote está loco y Sancho es bobo, acaba convirtiéndose, nos dice Torrente, en una burla de don Quijote y Sancho a los burladores. Llegados a este punto de la trama Sancho está ya a la altura de don Quijote como personaje novelesco.

La presencia del narrador valorando los episodios se hace explícita dentro del relato en la segunda parte, pues el propio Sancho se plantea el problema del autor (narrador para nosotros) omnisciente, que sabe lo que hablaron a solas y hasta lo que pensó don Quijote.

Se trata de un narrador enemigo. El capellán de los Duques ataca a don Quijote con palabras que coinciden con las del narrador, pero este responde hábilmente diciéndole: "Yo sé quién soy". En ningún momento

cesa don Quijote en su afirmación de ser un caballero andante, pues “El verdadero quijotismo [...] consiste en crear [y mantener], mediante palabras, la realidad idónea al despliegue de la fingida personalidad” (1975, 194-195).

El personaje se rebela contra la visión del narrador, mantiene su postura, y solo al final del juego, en su lecho de muerte, Alonso Quijano admite que no es don Quijote, pero su creación es, como considera Torrente al final de este esclarecedor ensayo, un pájaro que seguirá volando.

Veamos ahora cómo se reflejan los rasgos señalados por Torrente a lo largo de este estudio sobre el *Quijote* en su propia obra narrativa.

La trilogía fantástica

Se ha catalogado como trilogía fantástica por la crítica el grupo de novelas publicadas por Gonzalo Torrente Ballester entre 1972 y 1980, escritas en paralelo o en los años posteriores inmediatos a su ensayo *El Quijote como juego* (1975):

La saga/fuga de J. B. (1972)⁶,
Fragmentos de Apocalipsis (1977),
La Isla de los Jacintos Cortados (1980).

Aunque ya en *Don Juan* (1963) o en el delicioso divertimento de la novela corta *El hostal de los dioses amables* (1993)⁷ había mostrado el autor su inclinación por el juego del doble y la encarnación de unos personajes en otros, no es hasta esta trilogía de novelas cuando lo despliega con una exuberancia arrolladora.

Por otra parte, el juego con la estructura, si bien podría mencionarse como posible antecedente el que lleva a cabo Cortázar en *Rayuela* (1963) descolocando los fragmentos, es aquí toda una sinfonía de materiales entrelazados en una libérrima “escritura desatada”, en la que el lector es invitado a bucear junto con los personajes.

Como dice Carmen Martín Gaité (1976, 237-238) refiriéndose a *La saga/fuga de J. B.*, “[Torrente] se ha divertido descolocando a propósito las piezas de este rompecabezas gratuito, de esta sinfonía disparatada”; o Frieda

⁶ Véase nota 1.

⁷ Escrita y publicada por primera vez hacia 1941, según manifiesta el autor en su prólogo (1993, 7).

Blackwell (1985, 142) respecto a *La saga/fuga...* y *Fragmentos de Apocalipsis*: “Like Cervantes, Torrente demythifies not only current literary conventions, as he had already done in *Off-Side*, but the very structures upon which literature is based”.

Simón Valcárcel (2012, 166) señala, rescatando las palabras de Torrente en un prólogo a *La princesa durmiente va a la escuela*, que su novelística anterior a *La saga/fuga...* está dominada por la sátira y la posterior por la ironía.

Como Blackwell (1985) comenta, la estructura de *La saga/fuga...* sigue la de una fuga, cuyo “Incipit” inicial es explicado en las páginas finales, seguidas de una coda, en la que se produce otra fuga, esta en un sentido distinto de la palabra, la de los protagonistas de la ciudad levitante que va a perderse en el espacio. Los tres capítulos en que se desarrolla la novela, tras la balada presentada en el “Incipit”, son un todo continuo en el que diversas líneas argumentales se van alternando, con la particularidad de que las acciones de los diferentes capítulos de esta estructura en bucle no son progresivas sino simultáneas, no siguen una línea causa-efecto.

Se presentan varios mitos relacionados entre sí: el principal es el de la reliquia del Santo Cuerpo Iluminado, otro el de las lampreas que presuntamente lo acompañan como cortejo y un tercero el de los siete J. B. que se postula han de salvar la ciudad con su sacrificio, aludiendo a su vez al mito del Rey Arturo o al del Rey Sebastián de Portugal, así como al mar tenebroso y las islas flotantes de las leyendas gallegas.

A lo largo de una de las líneas argumentales, José Bastida se esfuerza por conocer la verdad que hay detrás de estos mitos y de su propia identidad, y tras transmigrar a las personalidades de otros J. B., en diferentes líneas temporales, y ver las cosas desde la perspectiva de estos y sentir las como ellos las sienten, y pese a haber descubierto una superchería tras la presunta reliquia, opta por ponerse en contra de los que quieren destruirlos.

Las parodias se ceban principalmente en los ritos que llevan a cabo dos sociedades de la ciudad denominadas La Tabla Redonda y El Palanganato, cuyas actividades bajo la capa respectiva del estudio de la materia artúrica y del esoterismo giran en torno a una vagina y un falo.

Se critica también la Historia, contraponiendo en dos columnas las diferentes versiones que cada grupo de interés da de los acontecimientos, y

no falta la sátira de la causa-efecto: cuando uno de los tertulianos queda convencido de haber ocasionado un tifón en Japón a causa de un estornudo. Parodia también Torrente el estructuralismo, con el análisis de unos textos sofisticados que no vienen a cuento y de los métodos de Lévy-Strauss, así como la poesía hermética, mediante los poemas que Bastida escribe en una lengua inventada⁸.

En este sentido, señala Margarita Benítez (1983) que, como en las obras de Rabelais, Cervantes y Joyce, en *La saga/fuga...* “el juego lingüístico y paródico asume la categoría de principio estructural de la narración”.

Fragmentos de Apocalipsis, por su parte, presenta una estructura laberíntica en la que se alternan los cuadernos del narrador, fragmentos de la historia que este está intentando escribir y parrafadas proféticas sobre una futura destrucción.

Es, en un grado aún mayor que *La saga/fuga...*, “escritura desatada”, pues en palabras del propio Torrente en *Cuadernos de un vate vago*: “la experiencia real, la verdadera experiencia que estoy llevando a cabo, es la imaginación en libertad, la imaginación a su aire, dejarla que invente y escribirlo, sin someterlo a criterios selectivos o a esquemas previamente estudiados.” (1982, 373).

Como dice Blackwell (1985, 206), Gonzalo Torrente Ballester continúa la tradición del *Quijote*, donde el proceso creativo de escribir se vuelve parte inseparable de la trama narrativa y la novela deviene su propia crítica.

Hay parodia de leyendas, hasta con vikingos travestidos en indios, y de las novelas de dictadores, muy en boga en ese momento⁹.

El narrador, como el Bastida de *La saga/fuga...*, se debate entre varios *alter ego*, y no es omnisciente en cuanto a sus personajes, con los que interactúa.

⁸ En este aspecto me recuerda nuevamente a la *Rayuela* de Cortázar por sus juegos con el lenguaje.

⁹ No hay que olvidar que son los años del *boom* latinoamericano, con novelas como *Yo el Supremo* (1974), de Augusto Roa Bastos, o *El otoño del patriarca* (1975), de Gabriel García Márquez.

Los personajes no solo difieren como don Quijote del criterio del narrador, sino que actúan en contra de él, hasta el punto de ejecutar por su cuenta a un obispo y unos anarquistas con los que el narrador contaba para continuar una de sus historias, o incluso intentan asesinarle a él mismo.

Hay novela dentro de la novela, como cuando Cervantes critica a Avellaneda incluyendo personajes del falso *Quijote*, pero además aquí los personajes de las diferentes novelas interactúan entre sí.

El protagonista principal, en uno de sus heterónimos como espía, decide llamarse “el Maestro de las pistas que se bifurcan”, en alusión al laberinto del cuento de Borges *El jardín de los senderos que se bifurcan*, pero haciendo gala también de una inventiva como la de don Quijote, destacada en *El Quijote como juego*, para inventar nombres creadores que engendran nuevas cualidades en los personajes, como hiciera aquel con el caballo Rocinante o consigo mismo.

Otro personaje, Samaniego, afirma: “Yo soy el que soy”, frase en la que resuena el “Yo sé quién soy” de don Quijote.

Pero el contrapunto principal al protagonista es Lénutchka, inventada por medio de palabras como Dulcinea, a partir de la evocación de una persona existente, pero puesta por el narrador en su mismo plano de realidad, si bien sabe que como él no deja de ser una ficción. Carmen Becerra (1990, 165) destaca la importancia de este personaje, que “surge como evocación y cobra cuerpo en la novela”, pues es un elemento clave en el juego que lleva a cabo Torrente no solo entre diferentes niveles narrativos sino enlazando también con la realidad extratextual. Esta joven profesora rusa da pie al narrador para llevar a cabo diálogos críticos sobre la novela.

No muy distinta es Ariadna, la coprotagonista de *La Isla de los Jacintos Cortados*, quien para Paz de Laorden (2010, 144) encarna la perfecta Dulcinea torrentina, en cuanto portadora de la imagen de mujer ideal que el narrador-protagonista se hace de ella. Es un personaje fundamental en esta novela, pues el deseo de enamorarla es el motor que da pie a toda la narración.

Novela, *La Isla de los Jacintos Cortados*, mucho más sosegada que las anteriores, con solo dos tramas, situadas en sendas islas, una en el campus de una universidad norteamericana, otra la imaginada Gorgona en el Mediterráneo, pero en la que no falta la ironía ni las incursiones del narrador

en un mundo imaginario y de este en el suyo y sobre todo la invención de personajes por parte de otros, uno de ellos nada menos que Napoleón, consiguiendo engañar al mundo acerca de su existencia.

Hay pues en esta novela una parodia de la Historia, de cómo el relato que nos ha llegado suele ser aceptado acríticamente, en la línea de los estudios desarrollados por las nuevas corrientes historiográficas, sustentadas entre otros por White (1987), y por el neohistoricismo de Greenblatt (2012).

González Loureiro (1991,347) destaca que el procedimiento seguido por el narrador en esta novela es el de Maese Pedro, invitando a Ariadna y al lector a sentarse a su lado frente al fuego del hogar donde amigablemente va a mostrar su juego.

Quizá nos lleve el viento al infinito

Quizá nos lleve el viento al infinito, publicada en 1984, se acoge a la convención cervantina del manuscrito encontrado.

Novela fantástica y de ciencia ficción, encierra también una parodia de la de espías, género muy en boga en la época en que se escribió.

Su protagonista, autodenominado el “Maestro cuyas huellas se pierden en la niebla”, tiene una identidad cambiante, capaz de metamorfosearse en cualquier cosa o persona con la que entre en contacto físico, apropiándose de su cuerpo y de su mente, que combina con la suya propia. Pero, a diferencia de don Quijote, afirma no saber quién es.

Aparecen en la novela dos andróides: una es un ser electrónico con una mente programada absolutamente previsible, mientras que la otra, Irina, se comporta en todo momento como una persona humana, que siente, se enamora, anhela la transcendencia, escribe poesía. En cierto modo se ha creado a sí misma, como don Quijote; tras su inmersión en la lectura de Dostoievski, que habría constituido una programación abierta hacia la libertad.

Por otra parte, según señalé en un trabajo anterior (Hernández García: 2017, 207), creo que el punto donde más puede observarse la influencia de Cervantes en esta novela es en el de la consideración de la vida como juego:

Los personajes a los que suplanta el Maestro viven plenamente sometidos a las reglas del sistema y se comportan en este aspecto como autómatas, mientras que paradójicamente los únicos que, pese a su condición cuestionablemente humana, se salen de los papeles trazados son Irina y el Maestro, los cuales, jugando un juego más elaborado, buscan una realidad más auténtica, en un intento comprometedor, como el de don Quijote, de crearse a sí mismos, planteándose la vida como juego serio, como apuesta, como proyecto personal en el que uno se involucra totalmente.

Yo no soy yo, evidentemente

Yo no soy yo, evidentemente fue publicada por Torrente en 1987. Ya Carmen Becerra ha señalado el carácter cervantino de esta novela: “Cervantes por el procedimiento de la parodia propuso un juego para el que utilizó a Alonso Quijano, quien se convierte en don Quijote y como tal vive sus aventuras, y Torrente, usando el mismo procedimiento, propone idéntico juego para el que utiliza a Uxío Preto, quien se convierte sucesivamente en tres hombres distintos que tienen su propia historia (1989,100). Llevando la creación más allá, “a diferencia de Cervantes, Torrente no participa ni explícita, ni implícitamente en la narración, hecho importantísimo al provocar la presencia de un nuevo jugador, el lector” (1989, 100).

En ella hay una historia marco –en la que dos profesores de literatura intentan averiguar la controvertida autoría de tres novelas– y tres documentos intercalados (los capítulos Gamma, Zeta y Sigma) más una carta inicial que son el objeto de su estudio. En dicha carta un desconocido Uxío Preto afirma ser el autor de las novelas, si bien en los relatos presuntamente biográficos que se muestran en los documentos estas parecen haber sido escritas por otros personajes, posibles heterónimos suyos.

Para Carmen Becerra, dada la complejidad del juego con los heterónimos, “el tema [de esta novela] no es otro que una parodia de la multiplicidad del yo” (1989, 99). El primer heterónimo está en el mismo plano del narrador y escribe una novela, el segundo se presenta en un plano irreal y crea un espacio novelesco, mientras que el tercero, que lo es del segundo y se desdobra a su vez en otro, es identificado como Uxío por otro

personaje. Como señala Carmen Becerra: “Si en el primero asistimos a la creación de un narrador, de una voz narrativa desde la que se ordenan los materiales novelescos, y en el segundo a la invención de un espacio cuyas características configuran una historia, en éste último se nos muestra la creación del personaje [...], y de los recuerdos de este personaje surge la historia” (1989, 105). Al final queda sin aclarar quién es el autor de la carta y de la autobiografía, y vemos que “hemos sido víctimas de un bellissimo juego del que creíamos poseer todas las cartas” (1989, 106). Pese al fracaso de la investigación policiaca, como señala Emilie Guyard (2008, 122): “la novela no se hunde en una ausencia de lógica o de sentido sino que afirma el valor de un sentido diferente, el de la creación que maneja otras representaciones, otros valores, otras formas de pensar”.

Rescato de *Quizá nos lleve el viento al infinito* al “Maestro cuyas huellas se pierden en la niebla”, pues para mí esta sería una denominación apropiada para Uxío, capaz de irse encarnando en otros –si bien aquí mantiene con ellos un diálogo– hasta desvanecerse en el misterio, como se sugiere en la otra novela que harán los menudos filamentos de vilano, dejando atónitos a quienes pretendían seguir su huella.

Se da en *Yo no soy yo, evidentemente* un juego con los niveles diegéticos, pues no es ya el personaje el que inventa otro personaje como hace Alonso Quijano en el *Quijote*, o por ejemplo Ascanio y otros con el General Della Croce y Napoleón Bonaparte en *La isla de los Jacintos Cortados*, ni es el propio narrador el que se ve involucrado en la transformación, como ocurre con José Bastida en *La saga/fuga...* o con el “Maestro cuyas huellas se pierden en la niebla” en *Quizá nos lleve el viento al infinito* o el “Maestro de las pistas que se bifurcan” de *Fragmentos...*, sino que al introducir las historias Gamma, Zeta y Sigma como textos dentro del universo de los investigadores que los analizan en busca de autor, es el propio nivel exterior al extradiegético de tales textos el que es puesto bajo el foco del lector y sometido a su cuestionamiento. Torrente consigue de este modo, a mi parecer, hacer una parodia de los estructuralistas, incapaces según su opinión, reiterada en varias ocasiones, de conocer la verdadera dimensión del hecho literario.

Conclusión

Encontramos pues, entre otros rasgos:

En *La saga/fuga de J. B.*: “escritura desatada”; parodia de leyendas, costumbres, creencias...; encarnación de un personaje en otros.

En *Fragmentos de Apocalipsis*: “escritura desatada”; parodias de leyendas y de las novelas de dictadores; creación de personajes y de tramas por el narrador y por sus personajes; valoraciones del narrador; diálogo crítico; permeabilidad entre los niveles del narrador, de los personajes y de la realidad extratextual.

En *La Isla de los Jacintos Cortados*: parodia de la Historia; creación de unos personajes por otros; el juego de inventar una historia.

En *Quizá nos lleve el viento al infinito*: parodia de la novela de espías; creación del personaje por sí mismo; propuesta del juego como actividad vital.

En *Yo no soy yo, evidentemente*: parodia del estructuralismo; creación de personajes y escenarios narrativos por los propios personajes; parodia y juego con los heterónimos.

Termino aquí la comparación efectuada en este trabajo entre las ideas expresadas por Gonzalo Torrente Ballester en su ensayo *El Quijote como juego* y su obra narrativa buscando nexos de unión entre ambas facetas de su escritura; aunque estoy lejos aún de agotar el tema, del que solo he dado algunas pinceladas, dado que para un estudio en profundidad se requeriría mucho más tiempo y extensión, y abarcar no solo las cinco novelas brevemente analizadas sino toda su producción literaria, en la que sin duda es dado hallar una profunda huella cervantina.

Bibliografía

- Bajtín, Mijail (1965/1974): *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Barcelona, Barral Editores.
- Baquero Goyanes, Mariano (1970/1995): *Estructuras de la novela actual*, Madrid, Castalia.
- Becerra, Carmen (1989): “Juego y parodia en *Yo no soy yo, evidentemente*”, en Janet Pérez y Stephen Miller (eds.), *Critical studies on Gonzalo Torrente*

- Ballester, Boulder. Society of Spanish and Spanish-American Studies, pp. 99-106.
- Becerra, Carmen (1990): *Guardo la voz, cedo la palabra: conversaciones con Gonzalo Torrente Ballester*, Barcelona, Anthropos.
- Benítez, Margarita (1983): *Sátira, ironía y parodia en las novelas de Gonzalo Torrente Ballester: de Javier Mariño hasta La saga/fuga de J.B.*, Ann Arbor, Michigan, University Microfilms International.
- Blackwell, Frieda Hilda (1985): *The Game of Literature: Demythification and Parody in Novels of Gonzalo Torrente Ballester*, Ann Arbor, Michigan, University Microfilms International.
- Borges, Jorge Luis (1941/2002): “El jardín de los senderos que se bifurcan”, en *Ficciones*, Madrid, Alianza.
- Castro, Américo (1925/1987): *El pensamiento de Cervantes*, Barcelona, Crítica.
- Cortázar, Julio (1963/2008): *Rayuela*, Madrid, Cátedra.
- García Márquez, Gabriel (1975/1997): *El otoño del patriarca*, Barcelona, Plaza y Janés.
- Genette, Gérard (1972): *Figures III*. París, Seuil.
- Greenblatt, Stephen (2012): *Renaissance Self-Fashioning: From More to Shakespeare*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Guyard, Emilie (2008): “El enigma del yo en *Yo no soy yo, evidentemente*”, en Carmen Becerra y Emilie Guyard (eds.), *Los juegos de la identidad movidiza en Gonzalo Torrente Ballester*, Vigo, Academia del Hispanismo, pp. 113-123.
- Harshaw, Benjamín (1984/1997): “Ficcionalidad y campos de referencia: reflexiones sobre un marco teórico”, en José Antonio Mayoral (ed.), *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco, pp. 123-157.
- Hernández García, María Luisa (2017): “Posible influencia de Philip K. Dick en *Quizá nos lleve el viento al infinito* de Gonzalo Torrente Ballester: De Rick al Maestro y de Raquel y Roy a Irina”, en R. Hernández Arias, G. Rivera Rodríguez y M. T. del Préstamo Landín (eds.), *Nuevas perspectivas literarias y culturales II (II CIJIELC)*, Vigo, MACC-ELICIN Universidade de Vigo.
- Iser, Wolfgang (1972/1987): “El proceso de lectura: enfoque fenomenológico” en José Antonio Mayoral (ed.), *Estética de la recepción*, Madrid, Arco, pp. 215-243.

- Laorden, Paz de (2010): *Las 'mujeres' de Gonzalo Torrente Ballester: el tratamiento del personaje femenino en su novelística*, Madrid, Fragua.
- González Loureiro, Ángel (1989): "La realidad grotesca y la imaginación en libertad: claves para la teoría de la novela de Torrente Ballester", en Janet Pérez y Stephen Miller (eds.), *Critical studies on Gonzalo Torrente Ballester*, Boulder, Society of Spanish and Spanish-American Studies, pp. 141-158.
- González Loureiro, Ángel (1991): *Magia y seducción: La saga/fuga de J.B. y La Isla de los Jacintos Cortados de Gonzalo Torrente Ballester*, Ann Arbor, Michigan, University Microfilms International.
- Martin, George R.R. (1996-2011/2016): *Canción de hielo y fuego*, 5 tomos, Barcelona, Gigamesh.
- Martín Gaité, Carmen (1976): "La saga/fuga de J.B.", en Rodolfo Cardona (ed.), *Novelistas españoles de posguerra*, vol. 1, Madrid, Taurus.
- Ortega y Gasset, José (1914/2005): *Meditaciones del Quijote*, Madrid, Cátedra.
- Ortega y Gasset, José (1925/2009): *La deshumanización del arte. Ideas sobre la novela*, Madrid, Castalia.
- Roa Bastos, Augusto (1974/2005): *Yo el Supremo*, Madrid, Cátedra.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1963/1998): *Don Juan*, Madrid, Alianza.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1972/1991): *La saga/fuga de J.B.*, Barcelona, Destino.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1975): *El Quijote como juego*, Madrid, Guadarrama.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1977): *Fragmentos de Apocalipsis*, Barcelona, Destino.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1980/1982): *La Isla de los Jacintos Cortados*, Barcelona, Destino.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1982): *Cuadernos de un vate vago*, Barcelona, Plaza y Janés.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1983/1993): *La princesa durmiente va a la escuela*, Barcelona, Plaza y Janés.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1984): *Quizá nos lleve el viento al infinito*, Madrid, Alianza.

- Torrente Ballester, Gonzalo (1987/1989): *Yo no soy yo, evidentemente*, Barcelona, Plaza y Janés.
- Torrente Ballester, Gonzalo (1941/1993): *El hostal de los dioses amables*, Barcelona, Juventud.
- Valcárcel Martínez, Simón (2012): *El hacedor de mundos: un estudio de la obra literaria de Gonzalo Torrente Ballester*, Vigo, edición del autor.
- White, Hayden (1987): *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore, John Hopkins University Press.